

Öppna ditt hjärta



Sjung om studentens lyckliga dag
låt oss fröjdas i ungdomens vår
än klappar hjärtat med friska slag
och den ljusnande framtid är vår

Inga stormar än i våra sinnen bo
hoppet är vår vän och vi dess löften tro
när vi knyta förbund i den lund

grarna gro
grarna gro

Om öppna ditt hjärta och den ljusnande framtid är vår	3
Händelseförlopp	3
Det annorlunda	4
Annorlunda för spelarna: Regler	4
Regel 1: Gestalta	5
Regel 2: Vi måste misslyckas	5
Regel 3: Säg ja!	5
Regel 4: Improvisera	5
Regel 5: Prata inte om händelsen	5
Regel 6: Spelplatserna	6
Regel 7: Att Avslita	6
Regel 8: En i taget	6
Annorlunda för spelledaren: Spelare framför spelledare	6
Fågel i örat	7
Tekniker kopplade till okronologi och scenövergångar	7
Scenavslut	7
4 eller 5	7
Känsla av absurd realism	8
Flatline	8
UFO-spaning	8
Scener	8
Förberedelser	9
Scen 7 – Flatline	10
Scen 1 – Undersökning	10
Scen 6 – Kollektivmöte	12
Scen 3 – Besök hos Arne	12
Scen 4 - Obestämd	12
Scen 2 – Hemkomstfest i Ohyan	13
Scen 8 – Begravning	13
Scen 5 – Middag hos familjen	14
Scen 9 – Flygplats	14
Scen 0 – UFO-spaning	14

Text & Layot

Martin Svahn och Johan Nilsson

Omslagsbild

Andreas Sandlund

Speltestare

Madeleine Julin, Daniel Udd, Anna Knöppel, Markus Lindborg och Johan Nilsson

Om öppna ditt hjärta och den ljusnande framtid är vår

När vi runt millenieskiftet tagit våra första staplande steg ur uppväxtkuvösen Mora dryftades idén om att kristallisera våra upplevelser av studentvärlden i ett rollspelsscenario vi kallade *Tidens tempo*. Det skulle innehålla ett axplock av karakteristiska studentikosa Uppsalafenomen, men det hela drog ut på tiden så scoopen blev inaktuella och scenarioidén ointressant. Vi flyttade från Uppsala till andra orter, men staden bar vi med oss i hjärtat, Carolina redeviva med dess vindlande backe, Flogsta höghus ändlösa studentkorridorer och gränderna runt den väldiga domkyrkan som hukar sig över saluhallen.

Så här i efterhand var det nog lika bra att scenariot lät vänta på sig, vi var nog inte då mogna att göra det rätta. Men Uppsala är en stad vi återvänt till i både tid och otid, en stad som hela tiden påminnt oss om såväl det förgångna som det kommande. Under bilfärden från GothCon 2007 gjorde sig den gamla idén åter påmind och vi beslutade oss då för att försöka låta *Tidens tempo* komma till världen, låt vara i en kostym av nyare snitt. Inte mycket är kvar av de ursprungliga idéerna och under skrivandet försvann till och med titeln men för oss som följt utvecklingen hela vägen är essensen alltid den samma.

Öppna ditt hjärta och den ljusnande framtid är vår [härefter *Öppna ditt hjärta*] handlar om fem studenters förändrade syn på sin egen livssituation i dagens Uppsala. Spelarna får möjlighet att gestalta dessa karaktärsförändringar i en serie mer eller mindre intensiva scener. Vi är i dag nöjda med detta alster och vi hoppas att du som spelledare också kommer finna nöje i det.

Händelseförlopp

Det är svårt att beskriva händelseförloppet i *Öppna ditt hjärta* då det på ett plan är ett väldigt fritt scenario. Scenariot består av tio scener med karaktärer och ett slutkriterium för spelarna att sträva mot men utöver det är scenerna helt upp till spelarna att fylla med innehåll. Även förutsättningarna för de olika scenerna ändras i och med att spelarna fyller föregående scener med sitt innehåll. Vidare berättas allt detta okronologiskt vilket gör berättelsen och upplevelsen av den fundamentalt olika. Med det sagt beskriver vi här nedan de tio scenerna i den kronologiska ordningen så du som läsare får en känsla för handlingen.

På ett sjukhus i Uppsala träffas några vänner för att genomgå en undersökning för att se om de kan sälja sina kroppar till vetenskapen, ett sätt att dryga ut den CSN-styrda plånboken, och för oss ett sätt att lära känna dem. Någon vecka senare strålar de samman igen på en fest i kollektivet Ohyran. Där bestämmer de sig mitt i det relationella trasslet för att ordna en social ufo-spaning några dagar senare. Någon dag efter det besöker så en av gästerna en gammal barndomsvän för att bjuda in honom till spaningen. Kontrasten mellan hur de två gamla klasskamraterna lever sina liv blir då plågsamt tydlig och sorglig. Därefter beger sig gänget ut på den planerade ufo-spaningen och ser något som förändrar deras liv. Det första tecknet på förändring får vi följa under en familjemiddag där en förut stridbar person plötligt är den som behöver tröst och hela gruppdynamiken således är ändrad. Därefter får vi ett smakprov på hur livet i kollektivet ohyran börjat ifrågasättas av dess inbyggare. Under dagarna efter det genomförs de medicinska experiment på en av karaktärerna som förut var väldigt tveksam till dem. Han dör. På hans begravning får alla en chans att tala ut och en vecka efter beger sig två av dem ut i världen på en finna-oss-själva-resa och när de säger adjö till Sverige slutar vår handling.

På det hela taget är detta scenariots handling, dock är det inte dess upplevelse. För att du ska kunna få grepp om de ganska komplexa tidshoppen och hur det hela är tänkt att fungera ber vi dig läsa igenom detta manus och sedan ta fram spelschemat och följa händelseförloppet både kronologiskt liksom ovan och okronologiskt som det senare i mer detalj presenteras. På spelschemat (se sida 11) går den kronologiska ordningen uppifrån och ner medan den tänkta scenordningen under scenariot går från vänster till höger. Det svåraste i förståelsen är hur enkelt det hela egentligen är att framföra. Förhoppningsvis ska resten av detta manus kunna hjälpa dig nå den förståelsen.

Det annorlunda

Öppna ditt hjärta använder sig av ett antal tekniker och utgångspunkter som skiljer sig från gängse syn på rollspel. Vi tänkte adressera dessa här för att underlätta förståelsen av hur scenariot är tänkt att fortlöpa.

Annorlunda för spelarna: Regler

Det finns åtta regler som gäller i scenariot för att styra hur det skall framföras. Dessa regler presenteras för spelarna i början av varje karaktärshäfte men det är ändå nödvändigt att du går igenom dem med spelarna inför spelet. Diskutera dem och förklara hur de är tänkta. I spelarnas karaktärshäften står det:

1 Gestalta.

Vi skall gestalta våra karaktärer och bara det. Vi skall inte lösa scenariot för det finns inget att lösa.

2 Vi måste misslyckas

Blir det dragkamp skall någon förlora.

3 Säg ja!

Vi accepterar andras förslag vart de än leder oss. Vi leder själva och scener får bli dåliga. Det är bra att misslyckas och pannkaka är gott! Vi påpekar inte "fel".

4 Improvisera

Vi fyller själva i det som inte står och ber inte om lov.

5 Prata inte om händelsen

Vi pratar inte om händelsen. Däremot får vi gärna planera och förbereda den.

6 Spelplatserna

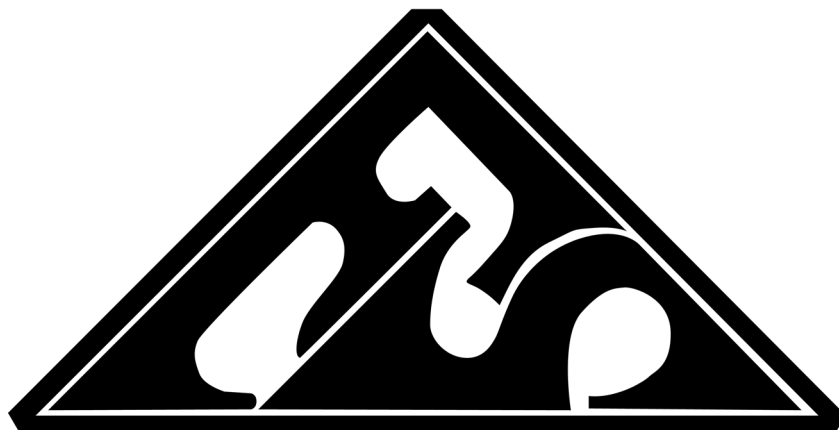
Scenariot har två spelplatser. En för scener innan och en för scener efter händelsen. Vi växlar mellan dem. Det hjälper oss orientera oss i tiden.

7 Att avsluta

I varje scen är en karaktär utvald att avsluta. Vem det är står i karaktärshäftet. Att avsluta är att gå av spelplatsen.

8 En i taget

Vi har alla många olika roller men vi möter dem en i taget. Därför bläddrar vi bara en sida åt gången i detta karaktärshäfte. En sida läses inför varje scen.



Regel 1: Gestalta

Många rollspelsscenarioer bygger på att karaktärerna förväntas lösa ett problem och det M driver karaktärerna framåt i berättelsen. Må det vara rädda prinsessan för att få halva kungariket eller lösa konflikten kring arvet efter föräldrarna, men oftast är det något som sätter dem i kollision med någon/några i omvärlden. På ett annat plan är det spelarna som försöker lösa de problem som spelledaren presenterar för dem. Detta gör att de allra flesta spelare går in i en spelomgång med inställningen att de förutom att gestalta sin karaktär även ska *klara* scenariot. I *Öppna ditt hjärta* finns det inga problem att klara av och spelarna förväntas inte spela som om deras karaktärer försökte lösa något heller. Detta gör att spelarna bara förväntas gestalta sina karaktärer. Detta är av vikt att det poängteras för spelarna innan spelet börjar så de slipper leta efter ett problem i berättelsen. Utmaningen för spelarna finns redan där från början och ligger i att de skall gestalta sina karaktärer.

Regel 2: Vi måste misslyckas

Ofta är det så att de roller som förekommer i ett scenario hamnar i kollision med varandra och även om det är bra att en liten stund bygga upp en konflikt så måste sådana till slut lösas. Någon måste förlora för att scenariot skall kunna gå vidare och handlingen skall kunna fortlöpa. I *Öppna ditt hjärta* skall spelarna aktivt uppmanas att förlora konflikter.

Regel 3: Säg ja!

Initiativ skall följas. Föreslås en sak skall vi inte vara negativa och skjuta den i sank, nej nu I skall det hängas på. Scenariot har många korta scener och då ingen kan vara på topp hela tiden kommer alla grupper under loppet av ett spelpass göra några scener sämre än andra. Detta är helt ok och det förväntas. Tänk på att scenerna är korta så om något blir dåligt är scenen snart slut och vi får ett nytt försök med nästa scen. Därför är det inte heller så riskabelt att chansa och satsa. Det kanske inte alltid blir jättebra när någon satsar för hårt men då det blir underbart är just när någon verkligen chansat och spelat ut något som visade sig vara perfekt.

Regel 4: Improvisera

Det är vanligt att spelare i rollspel känner sig tvingade att vänta på spelledarens D godkännande av det de gör. Ofta säger en spelare att dennes karaktär skall göra en sak och sedan väntar denne på att spelledaren skall berätta vad som *egentligen* händer. Så vill vi inte ha det i detta scenario. Spelarna har rätt att själva göra det som passar in i scenariot utan spelledarens ständigt upprepande tillåtelse. På samma sätt om det saknas information för spelarna om deras karaktärer så får de själva fylla i luckorna. De vet bättre än oss vad deras karaktärer gjorde i måndags efter föreläsningen och bör således vara de som fyller i tomrummen i karaktärernas narrativ.

Regel 5: Prata inte om händelsen

Med händelsen menar vi ufo-spaningen och det som händer under denna. Det pratar M inte karaktärerna om i "efter"-scenerna, men de får prata och planera händelsen under "innan"-scenerna. Helt enkelt, i alla scener som sker efter ufo-spaningen så pratar man inte om ufospaningen. Om någon spelare mot förmodan glömmer regeln så är det bara att friska upp dennes minne genom att påpeka att vi pratar inte om det. Observera att bisatsen i regelformuleringen uppmuntrar till planering av ufo-spaningen vilket bäddar för att den förläggs på ett annat ställe och vid en annan tidpunkt än vad som är tänkt i detta manus. Om detta sker är det bara att fatta pennan och anteckna detaljerna på lathunden inför uppspelandet av denna scen.

Regel 6: Spelplatserna

En praktiskt detalj som är till för att förtydliga var en scen i berättelsen kronologiskt befinner sig, är att dela upp spelrummet i två olika spelplatser, en för scenerna innan ufo-spaningen (innanscenerna) och en för scenerna efter ufospaningen (efterscenerna). Beroende på spelgrupp och spelrum kan detta självfallet se olika ut men är rummet bara nog stort, vilket exempelvis ett klassrum är, kan vi bara dela det på mitten och slå fast att på ena sidan spelar vi innanscenerna och på den andra sidan spelar vi efterscenerna. På detta sätt vet spelarna att allt det som hänt i innanscenerna vet de i efterscenerna. Att förtydliga detta med lappar kan ibland vara önskvärt.

Regel 7: Att Avsluta

Även om det ibland är lockande att under ilska rop och med stor dramatik låta sin karaktär lämna en scen måste vi i detta scenario vara kvar på spelplatsen tills scenen är slut. Det är nämligen så att varje scen har en spelare som ansvarig för att avsluta den. Detta gör denne efter instruktionen i karaktärshäftet genom att gå från scenplatsen. När en spelare har gjort detta får de andra en liten stund på sig att avsluta scenen innan vi går vidare till nästa.

Regel 8: En i taget

Under spelet kommer varje spelare att gestalta flera karaktärer. Dessa finns porträtterade på varsin uppslag i karaktärshäftet. Då hela häftet är för långt att läsa in och komma ihåg innan scenariot skall spelarna bara läsa en sida inför varje scen. Vidare bör det poängteras för spelarna att de har mycket lekfrihet med sina karaktärer, f.f.a. med bikaraktärerna som är öppna för att förändras väldigt mycket utan att scenariot tar skada. Därför är det inte heller så viktigt att de lär sig sina bikaraktärer utantill utan de kan mycket väl köra dem på känsla. De fem huvudkaraktärerna är Patrik, Sandra, Clara, Rakel och Arne. Alla övriga är bikaraktärer.

Annorlunda för spelledaren: Spelare framför spelledare

Öppna ditt hjärta är ett scenario som i spelkontroll premierar spelarna framför spelledaren. Alla viktiga karaktärer, all information och alla beslut har spelarna och det är de som får spela ut och gestalta alla scener. Spelledaren är tänkt att ha en stöttande funktion, någon som sätter miljöer, håller tiden, sköter övergångar mellan scener och summerar mer än någon som är inne och spelar mot spelarna. Vissa skulle säga att det är en passiv spelledare men vi vill istället formulera det som en aktivt lyssnande spelledare. En spelledare som minns detaljer i den berättelse som spelarna målar upp och som använder dem i miljöbeskrivningar och berättelseramar. En viktig del av detta är att använda den information som kommer fram i efterscenerna för att gestalta förescenerna och visavi. För att hjälpa till med detta finns till detta manus en lathund (se sida 15) med fält som spelledaren fyller i för att minnas detaljer som dyker upp under spelets gång. På så sätt kan scenariot skraddarsys efter det gruppen improviserar fram. Som spelledare skall du inte gå in i berättelsen om du inte känner att du absolut behöver det. Med vissa spelgrupper behöver du kanske vara inne mycket för att hjälpa dem med scenerna, andra spelgrupper kan du lämna mer för sig själva. Vi tror dock att en trevande spelgrupp är mer hjälpta av att de får treva en liten stund och själva hitta in på spåret än att någon curlingspelledare kommer inrusande och vallar in dem så fort de inte själva hittar vägen. För mycket spelledarhjälp passiviserar i längden spelgruppen till att vänta på att spelledaren skall hjälpa dem.

Fågel i örat

När konventsscenarion spelades är det inte ovanligt att spelledaren mer eller mindre bryskt knuffar sin spelgrupp i scenariots riktning genom relativt tydliga morötter och piskor. Vissa saker tycks omöjliga medan signaler och tecken tydligt pekar på andra. I *Öppna ditt hjärta* vill vi ha en mjukare spelledningsstil. En variant på detta är att spelledaren viskar förslag till enskilda spelare likt en liten fågel som sitter på axeln och viskar i örat. Denna metod har dels fördelen att den begränsar påverkan till en spelare och dels lämnar det öppet för spelarna att anamma, förkasta eller fritt tolka spelledarens uppmaning. Vi tycker att denna spelledningsteknik passar scenariot och att du därför bör använda den vid spelledandet. Det kan vara bra att i förväg förklara att den kommer att förekomma så att spelarna inte blir överraskade av att spelledaren börjar svassa runt och prata förtroget till enstaka personer. Påpeka också att det är helt valfritt för spelarna att följa impulserna spelledaren ger.

Tekniker kopplade till kronologi och scenövergångar

Scenariot berättas inte kronologiskt. När en scen tar slut tar inte det som händer härnäst vid utan fokus hoppar till en tidigare eller senare händelse. Detta kan göra att det kan bli ett glapp mellan vad spelarna och karaktärerna vet. När vi hoppar bakåt i tiden måste spelarna bortse från saker som de vet kommer att ske och när vi hoppar framåt i tiden måste spelarna själva fylla i eventuella kunskapsluckor som de, men inte deras karaktärer, har.

Det är inte ovanligt att spelare vänder sig till spelledaren för att reda ut vad dennes karaktär *egentligen* vet och kommer ihåg. Gäller frågan något de har spelat men som spelaren inte kommer ihåg ska vi självfallet hjälpa denne att minnas, men gäller frågan något som karaktären men inte spelaren, p.g.a. ett tidshopp, upplevt vill vi inte att spelledaren fyller i. Lämna i sådana fall snarare tillbaka det till spelaren och låt denne bestämma.

Då varje karaktärshäfte har en beskrivning inför varje scen är det viktigt att spelledaren är väl förtrogen med dessa. Det kan vara så att scenariot hoppar mellan scener där samma karaktär bryskt har bytt eller ändrat åsikt och för att vi som spelledare då skall hänga med och inte uppleva att spelarna har bristande karaktärskoherens är det viktigt att kunna scenariots karaktärer. Likaså är det viktigt att vi inför varje scen ger spelarna en chans att presentera sig så att de får koll på gruppens inbördes relationer. Att vi vid scenbyten ställer någon fråga till varje karaktär kan hjälpa spelarna in i scenen. Exempelvis kan vi fråga hur de mår, vad de har tagit med sig eller vad som tidigare hänt under dagen. Allt för att hjälpa spelaren komma in i karaktären.

Scenavslut

I stället för att spelledaren ska avbryta spelet för att byta scen så överlåter vi i detta scenario det till spelarna. I varje scen är en spelare utsedd att avrunda genom att slutföra scenens nyckeluppgift, avrunda sitt agerande och slutligen gå till den andra spelplatsen. De andra spelarna får därefter avrunda sitt eget agerande innan de känner sig mogna att lämna scenen och gå vidare till nästa då även de förflyttar sig till den andra spelplatsen. Innan nästa scen startar så ska varje spelare bläddra ett uppslag i sitt karaktärshäfte, läsa in sin nya karaktär samt presentera sig för sina medspelare. På detta sätt uppnås en naturligare övergång mellan scenerna och spelarna slipper känna sig avbrutna och genom att överlåta transparensen till endast en spelare åt gången bibehålls *spänningen*.

4 eller 5

Det här scenariot är skrivet för att kretsa kring fem karaktärer och vanligtvis gestaltas dessa av de fem spelarna, men det kan ju vara så att det bara dyker upp fyra spelare. För att lösa detta gestaltar vi som spelledare då den femte karaktären som om vi vore en spelare.

Eftersom scenariot ändå till stor del är transparent och styrt skadar inte spelledarens förkunskap scenerna. Vi kan nu även försöka styra genom vår karaktär.

Känsla av absurd realism

Känslan i scenariot som vi som spelledare skall försöka förmedla till spelarna är något vi kallar absurd realism. Det som menas med det är ett stort fokus på realism i nutidens Uppsala, men med vissa element av saker som inte sker dagligen. Dessa element är så pass vaga eller nära vardagen att de bara skall ge en känsla av att det kanske finns något annat, att det är något mer till berättelsen än ren diskbänksrealism. De två elementen av fantastiska saker som är tänkta är flatline och ufo-spaningen.

Flatline

Ordet Flatline refererar här till när hjärtat slutar sända elektrisk energi och på EKG visar en helt slät linje. Ett tecken på att hjärtat har stannat. I vårt Uppsala är detta något som för vissa är eftersträvansvärt. Det finns en subkultur som ägnar sig åt att genomgå medicinska olagliga experiment där de får sina hjärtan stannade och således får en flatline för att sedan väckas till liv. Ett uttryck för en strävan efter att komma närmare döden. Många som gjort detta vittnar om att livet fått en större mening, om att de inte är rädda längre och att denna skendöd de genomgått givit dem styrka. Exakt hur en dylik operation går till är upp till er som spelgrupp.

Ufo-spaning

Mitt i berättelsen men i slutet av scenariot förekommer en ufo-spaning där samtliga huvudkaraktärer deltar. Vad som egentligen händer under denna kväll låter vi vara osagt, men att det är en omtumlande upplevelse som sätter karaktärernas tankar i gungning är klart. Vi tror att den händelse som inträffar blir mäktigast och trovärdigast om spelarna är de som definierar exakt vad som händer under den ljumma försommarkvällen på högarna i gamla Uppsala.

Scener

Så kommer vi till den delen av ett scenariomanus som vanligtvis ses som själva *scenariot*, nämligen scenerna. Dessa presenteras här med dels generella riktlinjer och dels med specifika tips kring hur vi som spelledare kan modifiera dem. Varje scen innehåller några kärnpunkter som ska framkomma under scenen och resten av sceninnehållet är utbytbar. Detta gör att berättelsen till stor del blir modulär, vi som spelledare kommer ha några förslag på hur scener kan gå till men det gäller att vi anpassar dem till det som spelarna ger oss så att spelarna påverkar och styr spelet.

För att vi skall kunna ta vara på det spelarna nämner har vi bifogat en lathund. Den fyller vi i under spelet för att komma ihåg de möjligheter till kopplingar som spelarna ger dig. Ett exempel ur lathunden kan du se här till höger. Fälten vid (1) fyller du i när specifika saker kring scenerna nämns. Ett exempel är att det i en tidigare scen pratas om transsiribiriska järnvägen. När sedan scenen om avresan från arlanda kommer väljer spelledaren att istället lägga den på en järnvägsstation. Vid (2) kan du se vilken ordning scenerna kommer i samt vilka ämnen från (1) som är kopplade till dem. Under (3) kan du slutligen se vilka karaktärer som deltar i vilken scen samt vilken spelare som spelar denne.

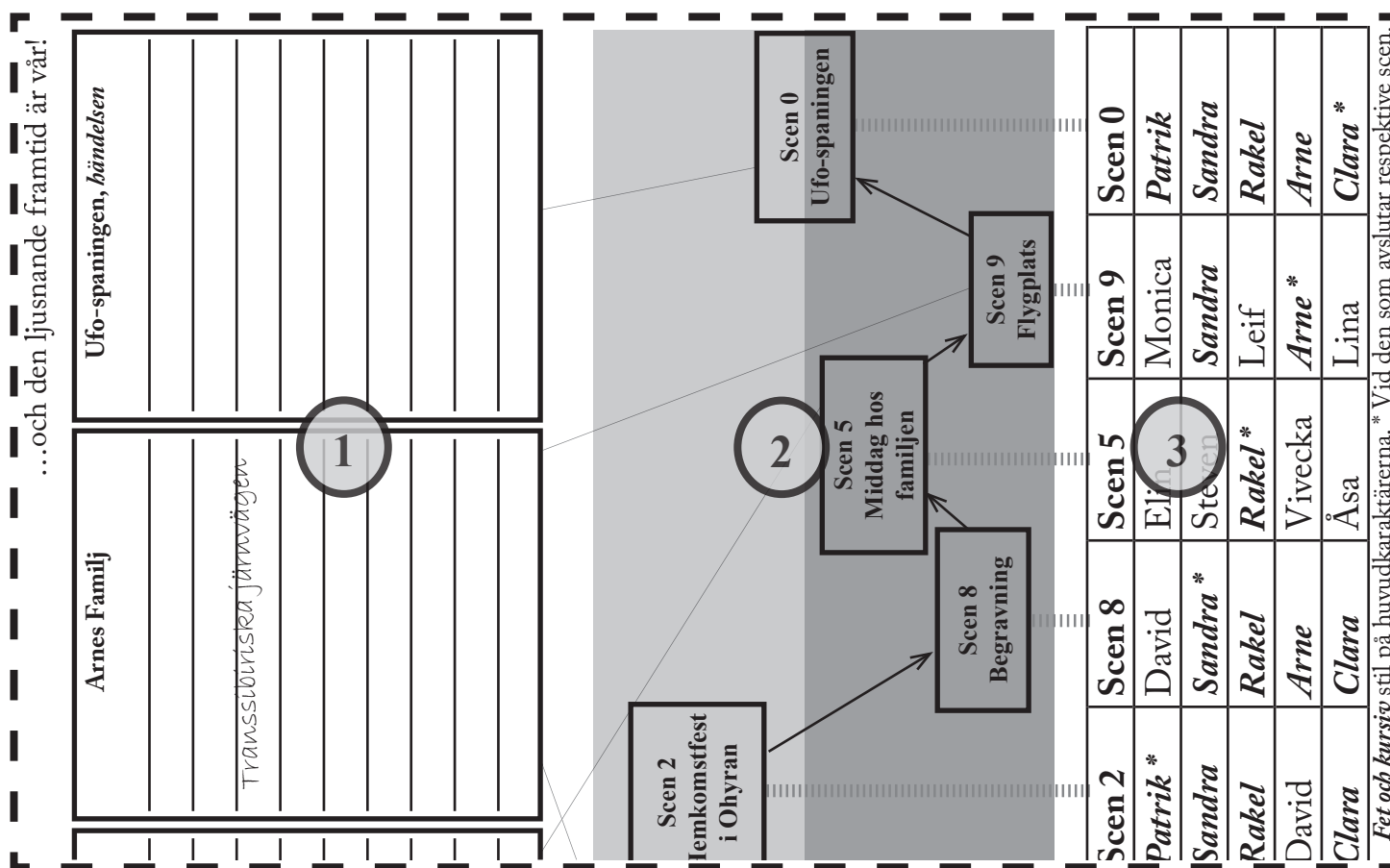
Efter- och innanscener: Scenerna 1-3 utspelar sig innan ufo-spaningen och scenerna 4-9 utspelar sig efter. Scen 0 är ufo-spaningen. Nedan presenteras scenerna okronologiskt, i den ordning det är tänkt att de skall spelas. Självfallet är detta ingen sanning utan vi som

spelledare får självfallet frågå denna om vi vill det. Karaktärer i scenerna varierar från scen till scen. I respektive spelares karaktärshäfte finns en roll för varje scen.

Förberedelser

Innan scenariot börjar och vi sätter igång första scenen bör vi som spelledare sett till att följande saker skett:

- Hälsa på spelgruppen, presenterat oss och scenariot.
- Spelgruppen beskrivit hur de vanligtvis brukar spela, ex. med få eller många regler, realistiskt eller fantastiskt, stående eller sittande. Föreslå tekniker som du tänkt använda, exempelvis *Fågel i örat*.
- Diskussion kring reglerna och karaktärsuppdelningen i bi- och huvudkaraktärer.
- Pratad om tidshoppen, att scener kommer att ske antingen innan eller efter.
- Uppdelning av rummet i spelplatser för innan- och efterscener.
- Pratad lite löst om vilken förkunskap kring Uppsala som finns i gruppen.
- Spelarna läst och presenterat sina karaktärer inför scen 7 - Flatline.



Scen 7 – Flatline

Denna scen utspelar sig efter.

Huvudkaraktärer: Patrik, Clara

Bikaraktärer: David, Mikael, Mathilda

In i ett rum i källaren till karolinska sjukhuset i Uppsala kommer Patrik och hans bror David. Patrik är där för att genomgå skendödsbehandlingen och David är med då han har dåliga vibbar kring det hela och vill få Patrik att ändra åsikt och avbryta.

I det angränsade rummet diskuterar Clara med två av sina studiekamrater kring om de verkligen skall göra en skendödsbehandling. Clara har förut varit drivande men är i detta nu den mest tvekan.

Dessa två diskussioner sker samtidigt. Utgången är given. Bröderna kommer att prata om vad de har haft gemensamt i barndomen och vilka faror skendöd innebär men Patrik kommer inte låta sig rubbas. Han vill genomgå detta för då har de båda något gemensamt igen. Clara kommer låta sig övertalas med mycket samvetskval och således, efter en introduktion till operationen, kommer behandlingen genomföras. Patrik läggs på ett operationsbord, sövs och hans hjärta stannas.

Kärnpunkter: Denna första scen innehåller två viktiga kärnpunkter, en för vardera huvudkaraktär. Patrik är där för att ta en risk, våga något han förut betvivlat och testa på fenomenet skendöd och därigenom ändra sin relation till sin bror. Clara är där för att tjäna pengar, men samtidigt är hon nu tveksam på hur moraliskt riktigt det är att göra dessa ingrepp.

Miljö: Sjukhus på natten. Sterila tysta miljöer. Lysrörsljus mot rostfritt stål och vitmålade väggar.

Scenens slut: När Patrik ligger på operationsbordet och hans hjärta har slutat slå, precis när de skall börja återuppväcka honom. Clara avslutar.

Scen 1 – Undersökning

Denna scen utspelar sig innan.

Huvudkaraktärer: Patrik, Clara, Rakel

Bikaraktärer: David, Mikael

Invisade av receptionisten Ann-Britt kliver ungdomarna in i ett väntrum av standard-landstingssnitt. Sittande i sofforna och i den luggslitna galonklädda fotöljen småpratar de i vänta på att få komma in och träffa farbror doktor. De skall alla genomgå en medicinsk basundersökning för att få delta i inkomstinbringande medicinska experiment, ett sätt att dryga ut de väl snålt tilltagna CSN-bidragen och ändå ha tid över till annat. Under scenen kommer de att småprata om ditten och datten och så småningom planera en ufo-spaning. Scenen slutar då den första får gå in till doktorn.

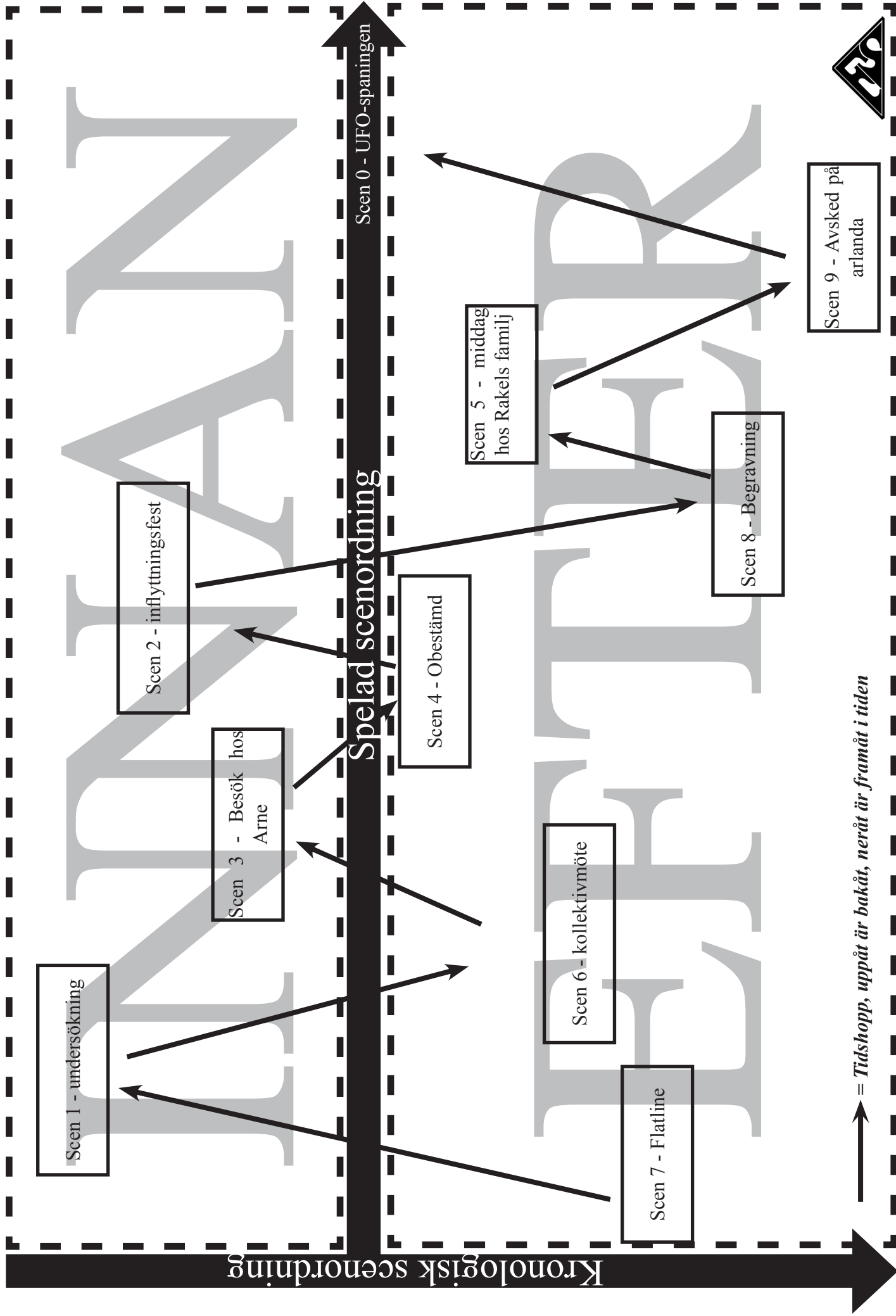
Kärnpunkter: Denna scen syftar dels till att etablera ufo-spaningen som ett centralt tema och ladda det med förväntan och dels till att etablera Davids och Rakels relation till varandra.

Miljö: Väntrum som trots sin slitstarka institutionsinteriör sett sina bästa dagar. Förslag, ta som spelledare fram några gamla cosmopolitan som du har liggandes och låt dem symbolisera väntrumslektyren.

Scenens slut: Rakel avslutar genom att gå in på undersökning.

Spelschema

Öppna ditt hjärta...
...och den ljusnande framtid är vår!



Scen 6 – Kollektivmöte

Denna scen utspelar sig efter.
Huvudkaraktärer: Sandra, Clara
Bikaraktärer: David, Elin, Lina

I Flogsta ligger kollektivet Ohyran som varje månad samlas och har ett kollektivmöte där praktiska frågor om kollektivlivet dryftas efter den gemensamma middagen. Under detta möte kommer en del förändringar föreslås och diskuteras, speciellt de som Sandra har med sig. En viss risk för konflikt föreligger.

Kärnpunkter: Presentera kollektivet med medlemmar och Sandras förändrade syn på livet.
Miljö: I köket i en villa från 30-talet som senast blev renoverad 1978. Grönt kakel, mörka köksluckor i kontrast till färgglada kollage uppklistrade på väggarna och mängder med teburkar som trängs med disken på bänken.
Scenens slut: Sandra får avsluta scenen när hon känner att hon fått presentera sina idéer och predikat nog om dem.

Scen 3 – Besök hos Arne

Denna scen utspelar sig innan.
Huvudkaraktärer: Arne, Patrik
Bikaraktärer: Leif, Monica, Lina.

Arne som har fastnat hemma under gymnasiet och inte fått något gjort får en dag besök av Patrik. Familjen bjuder på fika och pratar gamla minnen och Arnes föräldrar gör sitt bästa för att hålla fasaden. Patrik ska bjuda med Arne på Ufo-spaningen.

Kärnpunkter: Arne presenteras och hans relation med Patrik prövas.
Miljö: I ett prydligt och rent radhuskök möblerat i en blandning av IKEA-funktionallism och allmog, luktande mikrovärmda bullar och hurtigt artiga föräldrars svett.
Scenens slut: När Patrik bestämmer sig för att avsluta scenen genom att lämna rummet. Kan vara så att han går på toa, går ut ur köket, lämnar radhuset etcetera.

Scen 4 – Obestämd

Denna scen utspelar sig efter.
Huvudkaraktärer: Arne, Patrik, Sandra, Clara
Bikaraktärer: Mikael

Denna scen är det upp till spelledaren att lägga på en lämplig plats i en lämplig miljö. Det är första scenen efter Ufo-spaningen och således den första gången våra vänner träffas och har ändrat sin attityd till omvärlden. Använd fantasi och tidigare nämnda platser / händelser under spelets gång för att skapa en lämplig scen.

Kärnpunkter: Arne och Sandra pratar resa medan Claras och Mikaelns bluffdate avslöjas.



Patrik sitter i egna morbida tankar.

Miljö: Denna scen får spelledaren placera i vilken miljö som helst, helst något som nämnts tidigare under spelet. I brist på sådant föreslår vi ett kafé, kanske Tranan eller Hugos, men det är ett ganska trist alternativ som du säkert finner ett bättre substitut för.

Scenens slut: När Arne bestämmer sig för att avsluta scenen.

Scen 2 – Hemkomstfest i Ohyran

Denna scen uspelar sig innan.

Huvudkaraktärer: Sandra, Rakel, Patrik, Clara

Bikaraktärer: David

En lördagskväll är det fest i ohyran. Sandra är just hemkommen från sydliga breddgrader och för att fira detta ställer man till med galej. Man leker lekar, sjunger sånger och diskuterar olika saker.

Förslag: När vi kommer in i scenen är det fem personer kvar på festen. Kanske är det Valborg och de sjunger *Studentsången*. Slå på lite musik av festligare kvalisort.

Kärnpunkter: David skall berätta om sin skendödsprocedur, med efterföljande diskussion/konflikt och ufo-spaningen skall offentliggöras.

Miljö: I vardagsrummet med dämpad beslysning, färglada dukar över möblerna från myrorna och med alternativmusiken popandes ur högtalarna.

Scenens slut: Scenen avslutas när Patrik avslutar scenen.

Scen 8 – Begravning

Denna scen utspelar sig efter.

Huvudkaraktärer: Clara, Arne, Sandra, Rakel

Bikaraktärer: David

De träffas vid graven och ska ta gemensamt farväl av Patrik. Clara känner sig som svarta fåret men dyker upp ändå för att ta adjö. Hur scenen gestaltas är mycket upp till spelarna men två saker bör avhandlas: avskedet av Patrik och att ta ställning till Claras skuld.

Kärnpunkter: Sorg över Patriks död och att ta ställning till Claras skuld.

Miljö: Kyrkogård.

Scenens slut: När de lämnar kyrkogården. Sandra avslutar scenen.

Scen 5 – Middag hos familjen

Denna scen utspelar sig efter.

Huvudkaraktärer: Rakel

Bikaraktärer: Elin, Steven, Åsa, Vivecka

Under en måltid hemma hos Rakel träffas kärnfamiljen med satellitmyster för att åtnjuta en trevlig söndagsmiddag. Fasaden är viktig att hålla, det är tänkt som ett trevligt mysypis men snart kommer frustration över bristen av empati börja pysa ut.

Kärnpunkter: Att Rakel känner sig åsidosatt.

Miljö: Smakfullt möblerad konstnärsvilla med hoper av tavlor, statyer och skulpturer från duktiga talanger belamrandes väggar, skåp och omkringliggande trädgård.

Scenens slut: När Rakel fått nog och lämnar rummet.

Scen 9 – Flygplats

Denna scen utspelar sig efter.

Huvudkaraktärer: Arne, Sandra

Bikaraktärer: Lina, Leif, Monica

Terminal 5 på Arlanda flygplats, strax utanför säkerhetskontrollen stannar Arne för att ta farväl av sin familj nu när han och Sandra skall åka till utlandet. Ett positivt adjö. Det sägs några väl valda ord.

Kärnpunkter: Den lilla fågelns flykt ut ur redet.

Miljö: Flygplats, lite tomt, kort kö till säkerhetskontrollen.

Scenens slut: När Arne går igenom säkerhetskontrollen.

Scen 0 – UFO-spaning

Denna scen utspelar sig under.

Huvudkaraktärer: Sandra, Patrik, Clara, Arne, Rakel

På cyklar lastade med yllefilter, chockladermosar och en vattenpipa dundrar fem ungdomar fram genom den ljumna vårvällen. De cyklar ut mot Uppsala högar under skämt och skratt. De packar upp sina saker, röker vattenpipa, diskuterar, argumenterar, filosoferar. De pratar framtid och drömmar. Scenariot avslutas där i och med att Clara reagerar på ett ljussken som flödar fram över himmelen mot dem.

Kärnpunkter: Gemytlig stämning och vårnatt.

Miljö: Uppsala högar på natten, doften av mossipor och nattluft under en stjärnklar himmel.

Scenens slut: Clara ser ett ljussken och reagerar på det. Därefter läser hon upp en avslutningstext.

Tjoho!

Cyklarna från Flogsta är lastade med chocklad-
termosar, yllefiltar och en vattenpipa. En varm
vårnatt sitter vi i solstolar på Uppsala högar och
ser stjärnorna vandra över himlavalvet. Samtal
bland mosipporna på sedan länge döda kungars
gravar. I den stilla natten väntar vi på det osan-
nolika, på ett flygande tefat.

Härmed inbjuds du att ta del av vår första ufo-
spaning våren 2008. Vi träffas vid Sernanders
krog nu på tisdag klockan tio. Ställs in vid dåligt
väder.

/ Kollektivet Ohyran

Ps. Man ska inte sova bort sin ungdom.

Ett frispelsscenario i vad som kunde vara dagens
Uppsala med studentliv, vänskap, död, återupp-
ståndelse och fem livsöden i fokus. Ett arrang-
emang med tonvikt på gestaltande snarare än
problemlösning.

Svea vår moder hugstor och skön,
manar till bragd som i fornstora dar,
vinkar med segerns och ärans lön,
med den skörd utan strid man ej tar.

Aldrig slockne då
känslans rena brand,
aldrig brista må
trohets helga band,
så i gyllene frid som i strid.

Liv och blod för vårt fädernesland!

Liv och blod för vårt fädernesland!

